

TARTU ÜLIKOOL  
SOTSIAALTEADUSTE VALDKOND

NARVA KOLLEDŽ  
ÕPPEKAVA „KLASSIÕPETAJA MITMEKEELSES KOOLIS“

Irina Tõšova  
VEEBIPÕHINE LISAMATERJAL SÕNAVARA OMANDAMISEKS  
1. KLASSI KEELEKÜMBLUSÕPILASTE JAOKS  
Magistritöö

Juhendaja magister Ene Kurme

NARVA 2018

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

*Töö autori allkiri ja kuupäev*

## SISUKORD

<b>SISSEJUHATUS .....</b>	<b>4</b>
<b>1. ÜLEVAADE PÕHIKOOLI RIIKLIKUST ÕPPEKAVAST.....</b>	<b>6</b>
1.1. Õpikäsitus.....	6
1.2. Õppekeskkond.....	7
<b>2. UUS ÕPIKÄSITUS.....</b>	<b>9</b>
<b>3. DIGIPÄDEVUS JA DIGIPÖÖRDE PROGRAMM .....</b>	<b>11</b>
<b>4. KAKSKEELSUS.....</b>	<b>13</b>
4.1. Kakskeelse hariduse tüübid .....	14
4.2. Keelekümblus kui kakskeelse õpe innovaativsem keelõppemeetod .....	15
<b>5. SÕNAVARA OMANDAMISE ETAPID .....</b>	<b>19</b>
<b>6. LEARNINGAPPS.ORG INTERAKTIIVNE VEEBIPÕHINE KESKKOND.....</b>	<b>20</b>
6.1. LearningApps.org keskkonna võimalused .....	21
6.1.1. Olemasolevate äppide otsimine .....	22
6.1.2. Töö olemasolevate äppidega .....	23
6.1.3. Äppide loomine .....	24
6.1.4. Klasside lisamine .....	27
6.1.5. Õpilaste edenemise jälgimine .....	28
6.2. LearnigApps äppide liigid .....	29
<b>7. PRAKTIINE OSA.....</b>	<b>31</b>
7.1. Töö ülesehitus.....	31
<b>8. LOODUD ÕPPEMATERJALI VAJALIKKUSE UURIMINE .....</b>	<b>34</b>
<b>KOKUVÕTE .....</b>	<b>36</b>
<b>SUMMARY .....</b>	<b>38</b>
<b>KIRJANDUS .....</b>	<b>40</b>

<b>LISAD .....</b>	<b>42</b>
Lisa 1. Küsimustik õpetajale .....	42
Lisa 2. Õpetaja vastus küsimustikule .....	44
Lisa 3. Õpetaja vastus küsimustikule .....	46

## SISSEJUHATUS

Võõrkeele valdamiseks ei pea keeleõppija oskama kogu üldsõnavara, sest keeleõppe toetavate materjalide koostamisel kasutatakse kõige sagedamini kasutatavaid ja olulisemaid sõnu, mille abil saab mõista kuni 85 % loetud tekstist ja suhelda erinevates situatsioonides igapäevaelus. Põhisõnavara koosneb ca 2500 sõnast (Kleinschroth 2003: 36).

Käesolevas töös pooldatakse kognitiivpsühholoogide, Tomasello jt 1977, arvamust, et lapsed ei omanda keelt loomupäraselt, vaid õpivad seda kasutama kogemuslikult (Uibu, Timm 2010: 320). Lapsi võib nimetada visuaalseks olendiks visuaalses maailmas. Informatsiooni lapsed saavad visualiseerimise kaudu, kõik need sõnad, numbrid, pildid, kujundid ja sümbolid vajavad visuaalset mõtlemist. Visuaalne mõtlemine omakorda, Piaget järgi jaguneb kujundlikuks ja operatiivseks teadmiseks või teisiti objektist ettekujutuseks ja võimeks esemeid ette kujutada ja manipuleerida nendega mõtetes. Seega lapsed oskavad nii öeldes „lugeda“ pilte suhteliselt varem kui sõnu (Fisher 2005: 19).

Magistritöö teema valikul mängis olulist rolli töö autori soov luua õppevara sõnavara omandamiseks, mis samal ajal arendaksid ka õpilaste digitaalpädevust. Eesti elukesteva õppe strateegia 2020 määratleb, et õpilaste õpetamiseks otstarbekamalt ja tulemuslikumalt rakendatakse kaasaegseid digitehnoloogiaid ja saavutatakse õppijate digioskuste parenemist ning tagatakse liigipääsu uue põlvkonna digiseadmetele. Keelekümbluse 1. klassi õpikutele: „Tere, kooli!“ mõlemale osale valik langes ka mitte juhuslikult, sest tööautor, noorõpetajana, oma kogemusel tundis, kuivõrd aja kulukas võib olla näitvahendite loomine.

Käesoleva magistritöö põhieesmärgiks on koostada veebipõhelist ülesannete kogumikku sõnavara õpetamise toetamiseks keelekümbluse 1. klassis õppivatele õpilastele, et rikastada ja mitmekesistada õppeprotsessi, ellu viia Diigipöörde programmis sätestatud eesmärgid ning peale selle tagada õpetaja töökoormuse vähenemist tagasiside andmisele ja hindamisele kulutatud aja säästmise arvel.

Töö koosneb teoreetilisest ja praktilisest osast. Teoreetilises osas viidatakse riiklikule õppekavale, eelkõige selles määratletud õpikäsitusele ja õppekeskkonnale. Esile on toodud Eesti elukestvaõppe strateegiast 2020 võetud põhimõtted, mis kajastavad uue õpikäsituse ja digipöörde elluviimise tähtsust. Eriti rõhutatakse sellele, et digipöörde elluviimine võimaldab toetada nii õpetajat kui õpilast piisaval hulgal vastav õppevara, mis lubab mitmekesistada õppimist. Tehnoloogilised vahendid teevad mugavamaks ka tagasiside andmise viise. Peale

selle autor pöörab tähelepanu keelelisele olukorrale Ida-Virumaal ning seoses sellega uurib, mis on kakskeelsuse definitsioon erinevate uurijate vaatevinklist ning rõhutab kakskeelsuse eelised ja puudused. Täielik keelekümbel on autori kutsevaldkonna ala ja kõige tähtsamad allikad, mille põhjal ongi koostatud praktiline osa on keelekümbelprogrammi jaoks spetsiaalselt koostatud õpikud „Tere, Kool!“ – aabits ja lugemik. Seepärast teoreetilises osas autor toob keelekümbelust esile kui kakskeelse õpe innovaativsemat keelõppemeetodit ning põhjalikult kirjeldab, mida on vaja arvestada keelekümbelklassis keelekeskkonda loomisel. Töös käsitletakse ka sõnavara omandamise etappe, kirjeldatakse [learningapps.org](https://learningapps.org) interaktiivset veebipõhist keskkonda. Lisana on esitatud praktiline materjal osade kaupa (11 osa).

Praktilises osas on toodud töö autori poolt loodud interaktiivsed veebipõhilised materjalid. Nende hulka kuuluvad temaatilised pildid (hõlmavad 93 teemat), sh ka autori fotod, [learningapps.org](https://learningapps.org) keskkonnas neile loodud interaktiivsed äpid (93 temaatilist mängu) linkidega ja QR-koodidega.

## **1. ÜLEVAADE PÕHIKOOLI RIIKLIKUST ÕPPEKAVAST**

Peatükis tehakse ülevaadet Põhikooli riiklikust õppekavast kui dokumendist, mis määrab kindlaks põhikooli õppe- ja kasvatustegevuse ülesanded, eesmärgid, põhimõtted ja pädevused. Määratakse, mis on õppekäsitus ja lühidalt kirjeldatakse, milline peab olema õppekeskkond. Peale selle autor rõhutab, et füüsilise keskkonna kujundamiseks tuleb kasutada esitlustehnikat. Õppevara on esteetilise väljanägemisega, soovitusel lamineeritud, mitmekordseks kasutamiseks. Kasutusele on võetud eakohased, nüüdisaegsed IKT-l põhinevad õppematerjalid ja vahendid. Eesti riigi põhiharidusstandardiks on Põhikooli riiklik õppekava, seda rakendatakse kõigis Eesti Vabariigi üldhariduskoolides raamdokumendina. Toetudes riiklikule õppekavale autor rõhutab, et põhikooli peamiseks ülesandeks on luua õppijast mitmekülgset isikut, kes teostab ennast tulevastes rollides nii pere- ja tööelus kui ka ühiskonna-, riigi- ja maailmakodanikuelus.

Teiseks põhikooli tähtsaks ülesandeks autor peab õpilasele eakohase, turvalise, positiivselt mõjuva ja arendava õppekeskkonna loomist, mis toetaks õppija õpihimu, õpioskuste ja teadmiste arengut ning loovat eneseväljendust. Kuusjuures Eesti kooli eesmärgiks on kaitsta eesti rahvuse, keele ja kultuuri säilimist ja arengut, seepärast osutatakse põhikooli kasvatus- ja õppeprotsessis erilist tähelepanu eesti keele õppimisele. (PRÕK 2 jagu § 3)

### **1.1. Õpikäsitus**

Õppimine on elukestev protsess. Põhihariduse omandamisel õppijal kujunevad selleks vajalikud teadmised, oskused ja tööharjumused. Õppekava järgi õppimine on selliste teadmiste, oskuste, vilumuste, väärtushoiakute- ja hinnangute omandamine, mis on vajalikud edaspidises igapäevaelu toimetulekuks. Füüsilise, vaimse ja sotsiaalse keskkonna vastastikuses toimes õpilane omandab kogemusi ning seega tema käitumine muutub eesmärgipärasemaks.

Õppekava käsitleb õpilast kui õppeprotsessi aktiivset osalejat, kes võimetekohaselt püstatab oma õppimise eesmärgid, õpib iseseisvalt ja koostöös kaaslastega, õpib neid ja ennast hindama ning analüüsib ja juhib oma õppimist. Tuginedes varemastele teadmistele, rakendades saavutatud kogemusi, omandab õpilane uusi teadmisi. Kasutades põhikoolis omandatud teadmisi ja kogemusi oskab õpilane neid rakendada uutes eluolukordades oma õppimisteel elukestva õppimise vaatevinklist.

Riiklik õppekava määratleb ka seda, mida on vaja arvestada õpet kavandades ja ellu viies. Taju- ja mõtlemisprotsesside alates ja lõpetades õpilaste huvide ja endiste kogemustega, jälgides, et õppekoormus oleks õppijale ea- ja jõukohane. Kogemusi pakutatakse erinevatest kultuurivaldkondadest. Uusi teadmisi ja oskusi erinevatest valdkondadest omandatakse reaalsel olukorras tihedas seoses igapäevase eluga. Õpetamiseks on kasutusel uudsed vaheldusrikkad õppemetoodikat, viise ja vahendeid (sealhulgas ka digitaalvahendeid). Hindamisel ka arvestatakse õpilase eripära, pakutakse eriraskuste astmega ülesandeid igatüüpi vastuvõetuse individuaalsust. Erinevate õppeainete lõimimise kaudu (ühiste probleemide lahendamisel) ning läbivate teemade abil kujundatakse õpilaste teadmiste ja kogemuste tervikut.(PRÕK 3 jagu § 5)

## **1.2. Õppekeskkond**

Õppekava 3 § 6 jaos käsitletakse õppekeskkonna mõistet kui õpilase ümbritsevat kolme keskkonda :vaimse, sotsiaalse ja füüsilise ühtelangevust. Õppekeskkond võimaldab õpilast areneda iseseisvaks aktiivseks õppijaks. Õppekeskkond esineb põhihariduse alusväärtuste ja kooli vaimse väljendaja, kogu kooliperekonna kommete edasi andaja ja hoidjana. Kooliõppe peab tagama õpilaste vaimse ja füüsilise tervise kaitsmist ja edendamist ning õppekoormus peab olema õpilasele jõukohane.

Kogu koolipere osaleb sotsiaalse ja vaimse keskkonna kujundamisel, mille vastastikuse koostöö tulemuseks saavutatakse kokkulepped, austatakse suhted kõikide õpetuse kasvatusse seotud osaliste vahel. Arvestatakse ka iga õpilase eneseväärikust ja isikupära. Pööratakse tähelepanu kõikidele õpilaste pingutustele, vältides õpilaste silditamist ja nende eneseusu alandamist. Tähelepanuta ei jäeta õpilaste vahelist vägivalda ja kiusamist. Kujundatakse probleemõppeolukorrad, mille lahendamiseks tegutsevad õpilased nii individuaalselt kui ka kaaslastega koosluses. Koolipere ülesandeks on luua sellist õhkkonda, kus valitseb abivalmidus, üksteise toetamine, sõbralikus ja heatahtlikus ning tegutsevad inimeste usalduslikud suhted. Koolielu on inimõigusi ja demokraatiat austava ühiskonna mudel, mis on suunatud kooliperes sätestatud alusväärtuste ja positiivsete uuenduste toetamisele.

Füüsilise keskkonna kujundamiseks arvestatakse esitlustehnika kasutamist väljapääsuga interneti. Kogu õppevara peab olema esteetilise väljanägemisega. Kasutusele on vaja võtta



eakohaseid, nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õppematerjale ja vahendeid. Õpet võib korraldada väljaspool kooliruumist ning virtuaalses õppekeskkonnas.

## 2. UUS ÕPIKÄSITUS

Peatükis käsitletakse sellist nähtust nagu „uus“ või „muutunud õpikäsitus“. Antud teema uurimiseks kasutab autor dokumendi Eesti elukestvaõppe strateegia 2020 ning Kristi Vinteri, Pille Slabina, Mati Heidmetsa artiklit Õpetajate Lehest „Õppekäsitus ja koolikultuur“ (2015), milles loodetakse, et uus õpikäsitus muudab kooli nii õpilasele kui ka õpetajale meeldivamaks ja tänapäevasemaks.

Dokumendis Eesti elukestvaõppe strateegia 2020 (EEÕS) määratletakse õpikäsituse mõistet järgmiselt: **„Õpikäsitus hõlmab arusaama õppimise olemusest, eesmärkidest, meetoditest ja erinevate osapoolte rollist õppeprotsessis“**. Antud dokumendi koostamise üldeesmärgiks on luua kõigile meie riigi inimestele õpivõimalusi kogu elu jooksul, mis vastaksid nende vajadustele ja võimetele, et teostuda ennast väärrika isiksusena nii ühiskonnas kui ka töö- ja pereelus. Seega õpikäsitluse muutumine on üks viiest strateegilistest eesmärkidest selle üldeesmärgi teostamiseks.

Muutunud õpikäsitus on siis **„Iga õppija individuaalset ja sotsiaalset arengut toetav, õpioskusi, loovust ja ettevõtlikkust arendav õpikäsitus on rakendatud kõigil haridustasemetel ja -liikides.“** Muutunud õpikäsituse põhimõtted on rõhutatud riiklikus õppekavas ning nende rakendamise vajadust ja olulisust teadvustatakse juba ammu. Lähiaastate eesmärk on uue õpikäsituse rakendamine kõigil haridustasemetel ja liikides, et toetuda iga õppija individuaalset ja sotsiaalset arengut, tema õpioskusi, loovust ja ettevõtlikust (EEÕS 2014).

Uue õpikäsituse raames muutub õppimis- ja õpetamispraktika, õpetaja ja õpilaste tegutsemine õppeprotsessis. Õpetaja ei ole enam infoallikas, tema asemel hakatakse kasutama didaktilisi võtteid, kus õpilasel on keskne roll. See tähendab, et on oodata rohkem õpilaste omavahelisi ja õpetajate koostööd. Õpilased otsivad lahendusi ja otsustavad iseseisvalt ning tunde eesmärgi otsustab mitte ainult õpetaja.

Muutused toimuvad nii õpetaja – õpilaste suhetes kui ka õppurite omavahelistes suhetes. Õpetajal on teadaja, partneri, ülesandepüstitaja ja julgustaja roll. Õpetaja jälgib, et keegi ei langeks õppetööst välja ega tundnuks end tõrjutuna. Õppimise tuumaks on reaalelust tulenevad probleemid ja küsimused ning õpilased, arutades ja vaieldes koostöös kaaslastega, ise pakuvad probleemide lahendusviise. Sedalaadi õppetöö korraldamine soodustab õppijate

aktiivsuse, sotsiaalse võimekuse arendamist ning õpetab koostöö ja läbirääkimise kaudu leidma otsusi ja kompromissi (Vinter jt.2015).

Koolikeskkonda ootavad ka muutusi, tuleb eemalduda sirgetest pingiridadest ja nelinurksetest klassiruumidest. Õpperuum peab eelkõige pakkuma valikuid õppetöö korraldamiseks, sealhulgas tagama õpilastele ruumi keskendumiseks, aktiivse või lõõgastava puhkamiseks. Kaaskantavad nutiseadmed viiakse õpetööd klassiruumidest välja: koolihoovi, muuseumisse või teise asukohta. Keskendumist ja rühmatööde erinevate viiside (ajurünnakute, arutelude ja loovtööde) korraldamist toetaks sisustuse lihtne ümberpaigutamine. Õues õppimise kõrval hea kooliruum võimaldab ka toas aktiivset füüsilist tegevust, panna laste loovust tööle nii mängudes kui õppetöös (Koov 2016).

Õpikäsituse muutumine toob kaasa kogu koolikultuuri teisenemist, mille aluseks on kõikide õppeprotsessis osalejate suhete uuendamine. Endine subjekt-objekt-suhtemaailm peab liikuma subjekt-subjekt-suhete suunas, siis autoritaarne ja hierarhiline koolipilt annab aset situatsioonile, kus kõik on teataval määral subjektid, kus igaühe panus ja osalus on teretulnud, oodatud, toetud ja hinnatud. Kool peab muutuma selleks paigaks, kus õpilased on kaasahaaratud õppimisprotsessi ja motiveeritud õppimisele (Vinter jt. 2015).

### 3. DIGIPÄDEVUS JA DIGIPÖÖRDE PROGRAMM

Peatükis autor rõhutab mõningad õppekavast ja Eesti elukestvaõppe strateegiast 2020 võetud väljendeid, mis omakorda väidavad käesoleva magistritöö praktilises osas loodud materjalide tähtsust ja vajadust. Korratakse, et õpetamiseks võetakse kasutusele uudseid vaheldusrikkaid õppemetoodikaid, viise ja vahendeid (sealhulgas ka digitaalvahendeid). Õppematerjalid ja vahendid peavad olema eakohased ja kaasaegsed ning põhinema info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel (IKT). Füüsilise keskkonna kujundamiseks arvestatakse esitlustehnika kasutamist väljapääsuga interneti. Magistritöö nimetuse vaatevinklist autor näeb otstarbekust õpekavas käsitletud üldpädevustest esile tuua just digipädevust. Teisalt selles peatükis autor kasutab andmeid, mis oli saadud 2016. aastal läbiviidud õppevara kaardistusest, kuusjuures autorit huvitasid rohkem digikujul esitatud õppevara kohta ettepanekud.

Õppekava 2 § 4 jaos käsitletakse pädevuse mõistet kui teatud teadmiste, oskuste ja hoiakute kogumit, mis tagab võimelisuse erinevates tegevus ja käsituspiirkondades loovalt, ettevõtlikult ja paindlikult toime tulla.

Digipöörde programmis 2016 defineeritakse digipädevust kui „**...enesekindlat, kriitilist ja loovat IKT kasutamist töö, õppimise, puhkuse ja ühiskonnaelus osalemisega seotud eesmärkide saavutamiseks**“ Digipädevuse arendamine ja digivõimaluste eesmärgipärane kasutamine õppeprotsessis toetaksid muutunud õpikäsituse juurutamist ja kasutamist. Selles seisnebki Digipöörde programmi eesmärk, mis võtab alust Eesti elukestva õppe strateegiast, neljandast eesmärgist – digipöörde elukestvas õppes. Eesmärgi saavutamiseks tuleb kasutada nii õppimisel kui õpetamisel kaasaegset digitehnoloogiat otstarbelikumalt ja tulemuslikumalt, luua toetav keskkond ning muuta kättesaadavamaks kvaliteetset õppevara Kogu elanikkond vajab oma digioskuste parandamist ja võimalust kasutada selleks uue põlvkonna digitaristu. Järelikult digipöörde elluviimine võimaldab toetada nii õpetajat, kui õpilast piisaval hulgal vastava õppevara, mis lubab mitmekesistada õppimist. Tehnoloogilised vahendid teevad mugavamaks ka tagasiside andmise viise.

2016.aastal SA Innove juhtimisel Eesti elukestva õppe strateegiat 2020 rakendava Digipöörde programmiraames viidi läbi õppevara kaardistus, et saada ülevaade õppevarast, mida edaspidi paremini arendada digilahenduste abil. Ligi 40 eksperti kaardistati nii

paberväljaandid (õpikud, töövihikud ja tööraamatud) kui digitaalselt kasutatavat vahendit (e-õpikud, e-ülesanded ja veebikeskkonnad). Tulemuseks tehti ettepanekud õppevara arendamiseks.

Ekspertid väidavad, et loodud digiõppematerjal on erineva kvaliteediga ning mitte kõikide digiõppeülesannete lahendamiseks on võimalik kasutada nutiseadmed. Seega soovitatakse materjale kaasajastada, et saaks rakendada, näiteks VOSK – i meetodit (Võta Oma Seade Kaasa), see tähendab, et materjalid peavad olema kasutatavad kõikides seadmetes ja platvormidel. Peale selle eksperdid pööravad tähelepanu, et suurem osa eesti keele õppeteemasid katvat digitaalset õppevara vajab veel loomist.

Käesoleva magistritöö autor tahaks rõhutada, et kirjastuste poolt pakkuvaid e-tunde ja e-õpikuid saab neid tasuta kasutada ainult mõningate tingimustega, näiteks kui kool ostab kogu klassile mingit kuuluvat materjali komplekti, mida tihti pole võimalik teostada seoses piiratud finantseerimise tõttu.

#### 4. KAKSKEELSUS

Peatükis käsitletakse kakskeelsuse definitsiooni erinevate uurijate vaatevinklist ning nimetatakse kakskeelsuse eelised ja puudused

Eesti piirialas, Ida-Virumaal, statistika andmetel (2001) venekeelne elanikkond on suhtluselt suurem (36%) kui eestikeelne – Narvas ainult 4,9 % Narvas on väga vähe perekondi, kus kodukeeleks on eesti keel, see tähendab, et on olemas segapered.

Kahe keele keskkonnas kasvav laps õpib mõlemat keelt ning seega muutub kakskeelseks (Niiberg jt 2007: 20). Kakskeelsus on katustermin erinevatele kahe keele valdamise tasanditele. Kakskeelsus ei tähenda ainult kahe keele valdamist, vaid midagi rohkemat. Tuleb eristada keeleoskust keelekasutusest. Mõnikord kahte keelt valdav inimene peaaegu ei kasuta ühte neist või kasutab väga harva. Selle inimese keelekasutus ei ole kakskeelne. Väga raske on seal tõmmata piirjoone, kus lõpeb teise keele õppimine ja algab kakskeelsus (Baker 2005: 22-23). Samal ajal, Cook'i väitel kakskeelne inimene pole kaks ühekeelset ühes peas (Brown 2000: 67)

Kakskeelsusega kaasneb mitu eelist, see mõjub lapse tervele elule: tema identiteedile, sotsiaalse kaasatusele, õppimisele, tööelule, abielule, elukoha valikule, reisimisele ja mõtlemisele. Kakskeelsusel on rohkem plusse ja väga vähe miinuseid. Plusside hulka kuuluvad:

- suhtlemise eelised (suhtlemine on ulatuslikum, kirjaoskus on omandatud kahes keeles);
- kultuurilised eelised (suurem tolerantsus, ei ole kalduvust rassismile, mitmekultuursus, võimalus ka lugeda teises keeles);
- kognitiivsed eelised (ladusam, paindlikum ja loovam mõtlemine));
- iseloomu eelised (kõrgeneb enesehinnang);
- õppetöö eelised (parem akadeemiline edukus, kergem omandada kolmandat keelt);
- majanduslikud eelised (suurem töökohtade valik)( Baker 2005: 33-37)

Kakskeelsuse miinuseks võib nimetada ühe keele mõju teisele (interferents). Erinevatel tingimustel kakskeelsusest võib lapsel olla kasu või võib see tema arengut kahjustada (Niiberg jt 2007: 20-21).

Vaadeldes seda teemat autor on veendunud, et kakskeelsust on raske defineerida keeleoskuse vaatevinklist. See ei ole ka kahe keele võrdne valdamine, ega võõrkeelsus, kus üks keel domineerib teise üle. Seega François Grosjen pakkus pidama kakskeelseks niisugust isikut, kes regulaarselt kasutab kahte keelt (M.Rannut jt 2003: 130-131).

#### **4.1. Kakskeelse hariduse tüübid**

Peatükis tutvustakse mõningaid kahe õppekeelega koolide tüüpe ja seejärel vaadeldakse neid lühidalt lähemalt.

Keelekorralduslikust aspektist jagunevad haridusprogrammid üks- ja kakskeelseteks, kus õppekavas määratud õpetavad keeled, õpetuse eesmärgid ja keelte maht. Õppetöö kas realiseerub täielikult teises keeles või varieerub kuni paar korda nädalas toimuva võõrkeele tunnini välja (M. Rannut jt 2003:285).

Eristatakse kakskeelse hariduse „tugevaid“ ja „nõrku“ vorme. „Tugevate“ kakskeelse hariduse vormide puhul eesmärgiks on kahe või enama keele arendamine, see tagab lapse, kõigepealt, keelelist rikastamist ja edendab kakskeelsust, kakskuultursust või isegi mitmekultuursust. „Nõrkade“ kakskeelse hariduse vormide taotluste hulka kuuluvad kas ükskeelsus (Ameerika Ühendriikides: hispaania keele rääkijate sulandumine inglise keele rääkijate hulka) või piiratud kakskeelsus (Inglismaal: aasia keelte rääkijad õpivad inglise keeles). Sellel juhul toimub assimileerumine enamuskeele valdajate kultuuri, väärtustesse ja hoiakutesse (Baker 2005: 212-214).

Vastavalt Bakerile (2005: 213-214) võib järgnevalt jaotada nõrke ja tugevaid haridusprogramme kakskeelsuse seisukohast.

„Tugevad“ kakskeelse hariduse tüübid on:

- kahe õppekeelega koolid ,
- rahvusvahelised koolid,
- euroopa koolid,
- põliskeelsed koolid,
- keelekümbeluskoolid.

„Nõrgad“ kakskeelse hariduse tüübid on:

- submersioon (õppetöö on dominaantkeeles),
- submersioon koos tasandusklassidega,
- struktureeritud keelekümbel,
- kaitstud inglise keel,
- kakskeelne üleminekuharidus.

#### **4.2. Keelekümbel kui kakskeelse õpe innovaativsem keelõppemeetod**

Termin *kakskeelne keelekümbel* tuli Eestisse Kanadast, kus prantsuskeelse provintsi Quebeci inglise keeles kõnelevad lapsevanemad 1965. aastal hakkasid muretsema, et prantsuse keele oskusest sõltub nende laste konkurentsivõime tööturul ning seega nende tulevik. Lastevanemad veensid piirkonna haridusametnikke algatama keelekümbelprogrammi, et lapsed, kelle ema keel oli inglise keel õpiksid kõiki aineid prantsuse keeles, väärtustades mõlemaid keeli, nii inglise keelt, kui ka prantsuse keelt rääkivate piirkonna elanike traditsioone ja kultuure (Baker 2005: 230).

Toronto Koolivalitsuse, Soome Kooliameti ja EV Haridus- ja Teadusministeeriumi partnerluse ja süsteemsete projektitegevuste tulemustena keelekümbelprogramm sai Eesti haridussüsteemi lahutamatuks osaks. Juba 2000-dast aastast hakkasid keelekümbelprogrammi ellu viima Tallinna Ülikooli ja Tartu Ülikooli teadurid, üliõpilased uurisid õpilaste suhtumist keelekümbelusesse ja selle tulemuslikkust ning tulid kokkuvõttele, et keelekümbelprojekt koolide tasandil on õnnestunud ning õpilaste motivatsioon ja rahulolu on positiivsed (Kebbinen jt 2011: 16).

2007. aastast eesti keeles tule kasutusele termin lõimitud aine- ja keeleõpe (LAK-õpe). LAK-õpe on „katusmõiste“, mis hõlmab mitu õppekorralduse lahendust, sealhulgas ka keelekümbelprogramme (Kebbinen jt 2011: 6). Lõimitud aine- ja keeleõpe (LAK-õpe) on kaksikfookusega lähenemisviis õppele, kus õppija emakeelest erinevat keelt kasutatakse nii aine sisu kui ka keele õppimiseks ja õpetamiseks (Coyle jt 2010: 1).



#### 4.3. Õppekeskkond keelekümbelklassis

Käesoleva magistritöö põhieesmärgiks on koostada veebipõhelist ülesannete kogumikku sõnavara õpetamise toetamiseks keelekümbeluse 1. klassis õppivatele õpilastele. Keelekümbeluse õppekeskkonnas väga tähtis ja arendav roll on teemast lähtuvatel piltidel ja sõnasedelitel, mis on keeleteoks õpilastele nähtav. Kõik näitvahendid on kujutatud korrektselt, taaskasutuse eesmärgil kiletatud. Seinal asuval sõnastikul on tähtis roll sõnavaratöös, näiteks uute sõnade meeldejätmiseks. Näitvahendite kogumik, mida õpetaja koostab õpilaste tõhusama sõnavara omandamise tagamiseks on väga mahukas. Keelekümbelklassis seintel on sõnad, tihti kasutatavate lausemallid, tabelid, skeemid, värvi-, numbri ja teematabelid, sõnastikud ja muud materjalid (Tammiste 2014: 107-108).

Lapse üldarengut mõjutab sotsiaalne keskkond, keele arengut aga mõjutab keelekeskkond. Keelekeskkonda mõistet määratakse järgmiselt – see on sotsiolingvistiline kontekst, milles keelt omandatakse ja kasutatakse. Koolis tähendab see nii õpetaja kui ka klassikaasslaste keelekasutust. Krashen näitab, et loomulikus keelekeskkonnas suheldes emakeele kõnelejatega, omandavad teist keelt kergemini kui õppides formaalses keelekeskkonnas (traditsioonilise võõrkeeles õppetunnis). Krashen soovib luua teise keele õpetamise klassiruumis võimalikult sarnast ja loomulikku teise keele omandamisele keskkonda, kus keel on vahend (Ü. Rannut 2003: 13-16).

Ülle Rannuti väitel turvaline stressivaba ja rõõmus õppekeskkond toob tõhusamaid tulemusi keele omandamisel. Turvalise atmosfääri loomiseks aitavad kaasa seintele paigutatud keelenäited (vt foto1). Seintele asetatud suures koguses visuaalset materjali: pildid, sildid, päevaplaanid, grammatikatabelid, riietega koos ilmakaru (Ü. Rannut 2003: 33-34).

Maire Kebbinau ja Urve Aja oma raamatudes „Õppimine ja õpetamine mitmekultuurilises õppekeskkonnas: keelekümbelprogrammi näitel“ annavad ülevaadet, milline peab olema keelekeskkond keelekümbelklassis. Keelekeskkonnast rääkides kasutatakse sellist mõistet, mida nimetatakse „rääkivad seinad“ või nähtavaks keeleteoks, mis tugineb järgmistele põhimõtetele:

- ainekeele tugi
- suhtluskeele tugi.



**Joonis 1.** Keelenäited ja pildid keelekümblusklassis

Keelekümbusklassis omandatav keel peab olema mitte ainult kuuldav kui ka nähtav, niimoodi saavutatakse mitmekülgset keeletuge. Teise keele omandamisel rakendatakse seda kõnes kui ka kirjas. Kõikjal klassiruumis igal esemel – seintel, laual, riulitel on aineõpet toetav materjal, siia kuuluvad ka õpilastega koostatud materjalid – mõistekaardid, tabelid ja skeemid. Keelenäidete planeerimisel seinalle lähtutakse keele - ja aine eesmärkidest. Peale selle seinalle paigaldatud kogu materjal kõigepealt riputatakse sinna süsteemselt ning, teiseks, jaotatud vastavalt ainetele. Kui õpilasi (eriti visuaalse õpistiiliga) ümbritsevad need pildid sõnasedelitega, laused, nimetused ja väljendid, saavad nad nii keelelist kui psühholoogilist tuge, süstematiseerides ka endil ainet/sisu ja keeleteadmisi. Teema materjalid või sõnavara jäävad seinalle käsitlemiseks kavandatud ajaks kuni selle kinnistumiseni.



**Joonis 2.** Lausemallid tavatoimingutes

Suhtluskeele toetamiseks kasutatakse seinale paigaldatud lausemallid ehk vajalikud fraasid, lausealgused, küsimused ja palved aitavad kaasa alustada vestlust rutiintegevuses (vt foto 2). Neid malle saab lisada või ära võtta kui need on juba omandatud (Kebbinau jt 2011: 54-55).

## 5. SÕNAVARA OMANDAMISE ETAPID

Mati Hindi sõnul (Hint 1998) keel on mõtlemise tööriistana, mille vahendil inimesed vahetavad mõtteid nii kõnes kui ka kirjas suheldes. Peamine, mida inimene vajab suhtlemiseks ongi sõnad (Saarso 2000: 9).

Keeleteadlased, Zang jt (2008), Prado ja Plourde (2011) on leidnud, et sõnavara omandamine toimub etapi viisil. Eristatakse kolm sõnavara omandamise etappi. Esimene etapp on tajutava sõnatöötlus. Selles etapis tajutav sõna seostatakse reaalse eluga. Selleks rohkesti kasutatakse visuaalseid materjale: pilte, fotosid ja videosid. Näitlikustamine lihtsustab ja kergendab kiirte seoste ja mälupilte kujunemist (Uibu, Timm 2010: 320). Sellise semantiliseriimise eesmärk, et sõna salvestaks vähemalt passivsesse sõnavara. Karlepi sõnul tasub kasutada selleks lapse või oma tegevuse kommenteerimist, sõna tähenduse esile tuua. Siis kontrollitakse sõna tähenduse arusaamist ülesannetega nagu näita, kus on jt. Toimub sõna passiivne äratundmine (Karlep 2003: 78-79).

Teine etapp on sõna liigendamine, kus õppijal kujuneb reaalne seos sõna ja objekti vahel. Õpitud sõna tajupildid on nüüd üle kandunud reaalsesse ellu. (Uibu, Timm 2010: 320) Nüüd laps on juba võimeline vastata alternatiivsetele küsimustele Kas see on orav või jänes? Kasutatakse ka sobitamist sõnaühenditesse või lausetesse ning ka sõna kasutust muutevormides (Pani kuhu? On kus?) jm (Karlep 2003: 78).

Kolmandal etapil kasutatakse õpitud sõna juba sobivas kontekstis (Uibu, Timm 2010: 320). Sõna kasutatakse õppesituatsioonides mingi teise ülesanne sooritamise kõrval. Levinumad töövõtted on vastamine küsimustele loetud põhjal, sõnade rühmitamisülesanded, liigse sõna leidmine, sünonüümide ja antonüümide kaasamine (Karlep 2003: 78).

Kõige kolme etappide läbimine tagab õpitu kinnistumist. Eriti siis kui tegevus on motiveeritud, pakub lapsele huvi, näiteks mängulise tegevuse kaudu. Alustatakse baassõnavara sõnade omandamisest, edaspidi sõnavaraareng toimub kahes suunas: konkreetsemate allrühmade moodustamine ja vastavate sõnade omandamine (koer – lambakoer) ning üldistamine ja abstraktsema tähendusega sõnade õppimine (Karlep 2003: 79-80).

## 6. LEARNINGAPPS.ORG INTERAKTIIVNE VEEBIPÕHINE KESKKOND

Jaan Reisoni väitel tänapäeval võib rääkida õpikeskkonna virtualiseerimisest, see tähendab, et üha rohkem materjale, ehk õppevara on üle viidud digikandjatele interaktiivsesse õpikeskkonda. Tema sõnul digitehnoloogiate rakendamine õppimisel-õpetamisel pole mingi imevahend, mis mõjutab õpilaste õpitulemuste paranemist. See olukord, et õpilastel nüüd on võimalus iseseisva valiku tegemiseks tagab laste enesekindluse ja esinemisjulguse suurenemist. Oma artiklis Reison viitab Eno Tõnissoni seisukohale: “Kui arvuti kasutamine pole õigustatud, siis on õigustatud kasutamata jätmine” (Reinson 2010).

Esmane tutvustus selle keskkonnaga toimus aastas 2016, novembrikuus, koolituse raames „ProgeTiigri digitaalse õppevara kogumik“ ([www.progetiiger.ee](http://www.progetiiger.ee)). See oli ainult üldine ülevaade ning tekkis ainult huvi proovida ennast interaktiivsete harjutuste loomisel. Pärast registreerimist olid loodud vaid kaks äppi, mis oli suunatud grammatika kinnistamiseks 5. klassi õpilastele, kes õpivad eesti keelt teise keelena. Samal ajal lõin ka 5. klassi õpilaste kausta, jagasin neile salasõnu, selleks, et nemad saaksid täita harjutusi.

Teine detailsem kokkupuutumine LearningApps.org keskkonnaga toimus sellel aastal ajavahemikul 03. märts – 07. aprill, HITSA koolitusel „Digialgus: Õpetaja loob ja jagab“ (<http://digialgus.hitsa.ee/moodul-iii/>). Terve õppepäev koolitustest oli pühendatud selle keskkonnaga tutvumisele ja äppide loomisele koolituse läbiviija, Natalja Hramtsova, abil. Just pärast seda tekkis idee – luua interaktiivsete õppide kogumiku oma 1. keelekümbelklassile, et teha sõnavara omandamist põnevamaks ja kaasaegsemaks. Lapsed hakkasid mängides uusi sõnu õppima, endalegi märkamatuks.

LearningApps.org on veebirakendus, mis on suunatud õppimise ja õpetamise toetamisel. See veebikeskkond on mitmes keeles, eesti keel sealhulgas (eestikeelne tõlkimine on pooleli). Keskkonnas on võimalik toimetada sisse logituna kui ka logimata, logimata aga ei saa salvestada loodud äppe. Sisaldab interaktiivseid äppe, mida saab kas koheselt tunnis kasutada mistahes õppeainetes, muuda oma soovil või täida oma sisuga ning luua hoopis oma harjutusi. Ühe selle programmi eelisest on pikaajalisest õpilaste tööde kontrollimisest eemaldamine, sest klassi kaustast võib jälgida iga õpilase ülesanne täitmise statistikat.

Kui ülesanne on lõpuni täidetud ilma vigadeta, siis tabelis selle õpilase vastas on roheline ruut, kui vigadega tehtud – ruut on punane ning kui harjutus jäi tegemata – ruut on halli värvi. Mugav on see, et seda keskkonda saab kasutada erinevatel platvormidel.

Seega õpetajal ilmneb võimalus rakendada oma tunnis näiteks VOSK – Võta Oma Seade Kaasa, õppemeetodit, kui õpilased toovad kaasa oma nutitelefone või tahvelarvuteid ning mängivad õpetaja pakutud interaktiivseid mängu. Moodsate mobiilsete vahendite kaasahaaramine suurendab õpilaste seost õppeprotsessiga, muudab õppetööd efektiivsemaks ja põnevamaks (Rahn 2014).

### **6.1. LearningApps.org keskkonna võimalused**

LearningApps.org keskkonna võimalused on üsna ulatuslikud. Loovõpetaja leiab äppide liikide mitmekesisusest kas sobivaid valmisharjutusi ning rikastab oma aine õpetamist või ise loob äppe, mida pärast kasutab oma õppetöös.

LearningApps.org keskkonna võimalused on järgmised:

- olemasolevate äppide otsimine;
- töö olemasolevate äppidega;
- äppide loomine;
- klasside lisamine;
- õpilaste edenemise jälgimine.

### 6.1.1. Olemasolevate äppide otsimine

Keskkonnas leidub interaktiivseid harjutusi erinevates õppeainetes, mida saab otsida otsingusõna (teema järgi otsimiseks) või kasutades kategooriaid. Kategooriate otsingu kasutamiseks vajutatakse Sirvi äppe nupule.

otsingusõna

LearningApps.org

kategooriad

Konto seaded: Irina Tõšova

Otsi äppe Sirvi äppe Loo äpp

Minu klassid Minu äpid

Kategooria

Tasemed: Algkool Kutse- ja täiendõpe

- Ainetund
- Ajalugu
- Astronoomia
- Bioloogia
- Eesti
- Eesti keel võõrkeelena
- Engineering
- Filosoofia
- Füüsika
- Geograafia
- Hispaania keel
- Informaatika
- Inglise keel
- Inimene /Keskkond
- Itaalia keel
- Keemia
- Kunst
- Kutseharidus
- Kõik kategooriad
- Ladina keel
- Majandus
- Matemaatika
- Muusika
- Poliitika
- Prantsuse keel
- Psühholoogia
- Religioon
- Saksa keel
- Sport
- Teised keeled
- Tööõpetus
- Vene keel
- Õppevahendid

Näited

Piia ja salapäraseid hääled

Prantsuse revolutsioon

Nurgad 5. klass

Õpime soome keelt! VERBID 3

Maailm kahe maailmasõja vahel

Kuhu ma lähen (null lõpp)?

Ühenda sarnase tähendusega

Eesti keel Soomes 2. - 3. klassile

Jagamine 1-5, vastuste järgi tehte

Kas tunned rändlinde?

Loe LearningApps.org kohta Väljaandja info Privaatsus/õiguslane teave Help translating

### 6.1.2. Töö olemasolevate äppidega

Olemasolevate äppidega on väga mugav töötada, , esiteks kohe neid saab kasutada oma õppetöös, jagada õpilastele kas koduse ülesande kujul või kohe tunnis kasutamiseks. Vajadusel saab meeldivat äppi muuta, lisades oma materjale, mis puuduvad valimis-harjutuses või sarnast luua.

The screenshot shows the LearningApps.org website. At the top, there's a navigation bar with 'Otsi äppe', 'Sirvi äppe', and 'Loo äpp'. Below this, a game titled 'NINATARK' is displayed. The game interface shows a green chalkboard with a wooden frame. In the center, there's a white box with the title 'Ülesanne' and the instruction 'LEIA PILDILE ÕIGE NIMETUS.' Below this, there are three buttons: 'ÕPLANE', 'LIND', and 'HIIR'. At the bottom of the game interface, there are three buttons: 'Loo sarnane äpp', 'Privaatne äpp', 'Avalik äpp', and 'Muuda äpp'. Below these buttons, there's a section titled 'Kasuta äppi' with fields for 'Veebilink:', 'Täisekraani link:', and 'Manusta:'. The 'Täisekraani link:' field contains the URL 'http://LearningApps.org/watch?v=ptvaa4o8317'. To the right of these fields is a QR code. Red arrows point from the text above to specific features: one to the 'Loo sarnane äpp' button, another to the 'Muuda äpp' button, and a third to the 'Täisekraani link:' field. The text 'Link veebileheküljele' is written in red next to the 'Loo sarnane äpp' button. The text 'Täisekraani link' is written in red next to the 'Täisekraani link:' field. The text 'QR - kood' is written in red next to the QR code.

Link veebileheküljele

Täisekraani link

QR - kood

Jagada äppe saab kahel viisil: kas samal kujul, nagu praegu näidatud, õpetaja andmetega, kus õpilased saavad midagi kogemata muuta või täisekraani kujul, kus õpilastel on ainus võimalus mängida.

Salvestatud äppidele automaatselt omistatakse QR – kood, skaneerides oma seadme kaameraga, saab kohe üle minna selle harjutusega veebilehele.



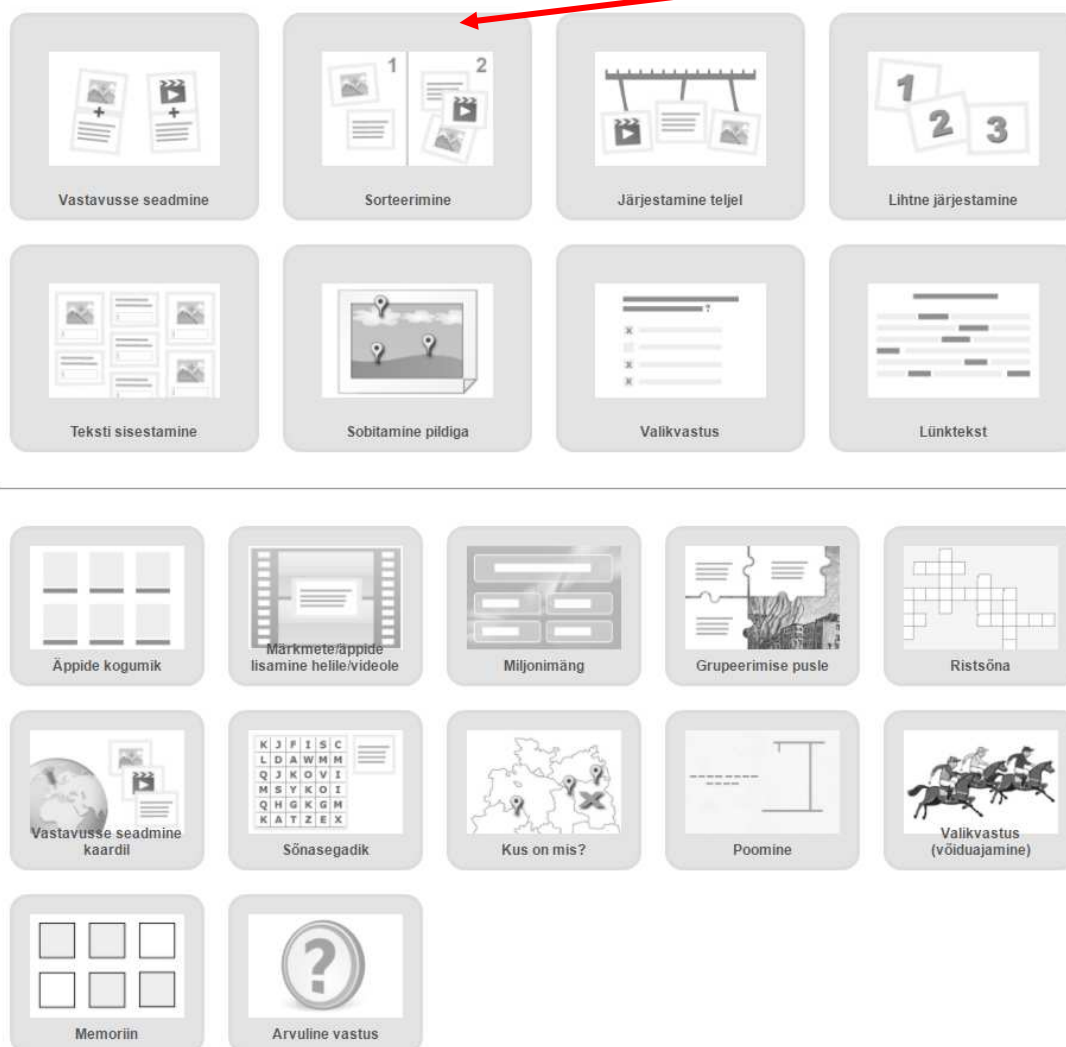
### 6.1.3. Äppide loomine

Juhul kui kasutaja tahab luua oma äppi, siis kasutab teist LearningApps.org võimalust.

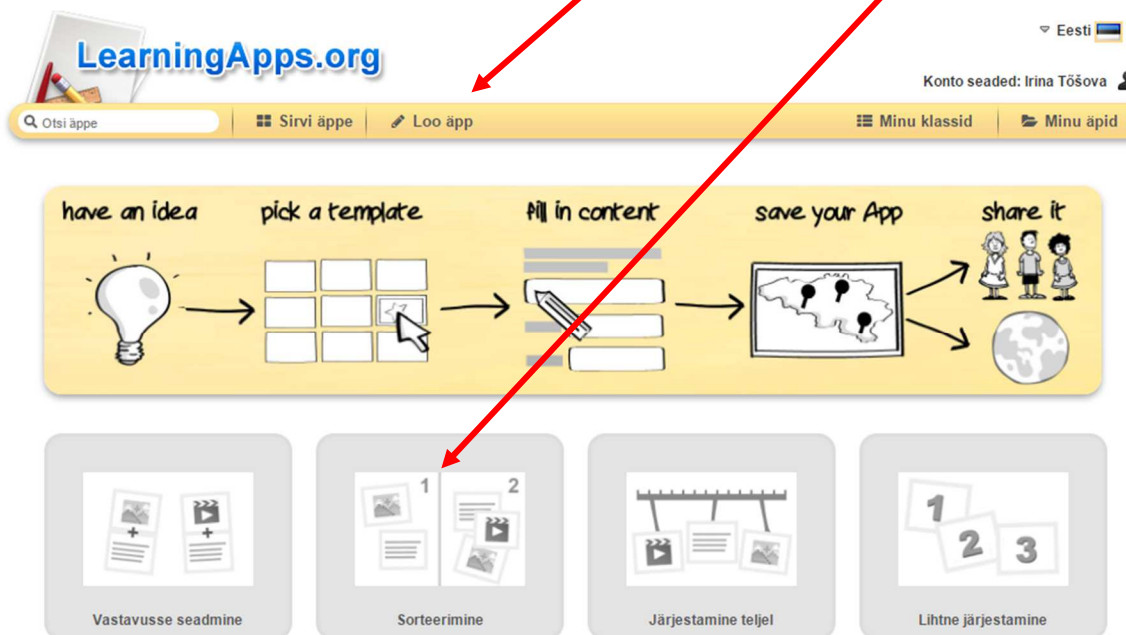
Valitakse nupp Loo äpp.



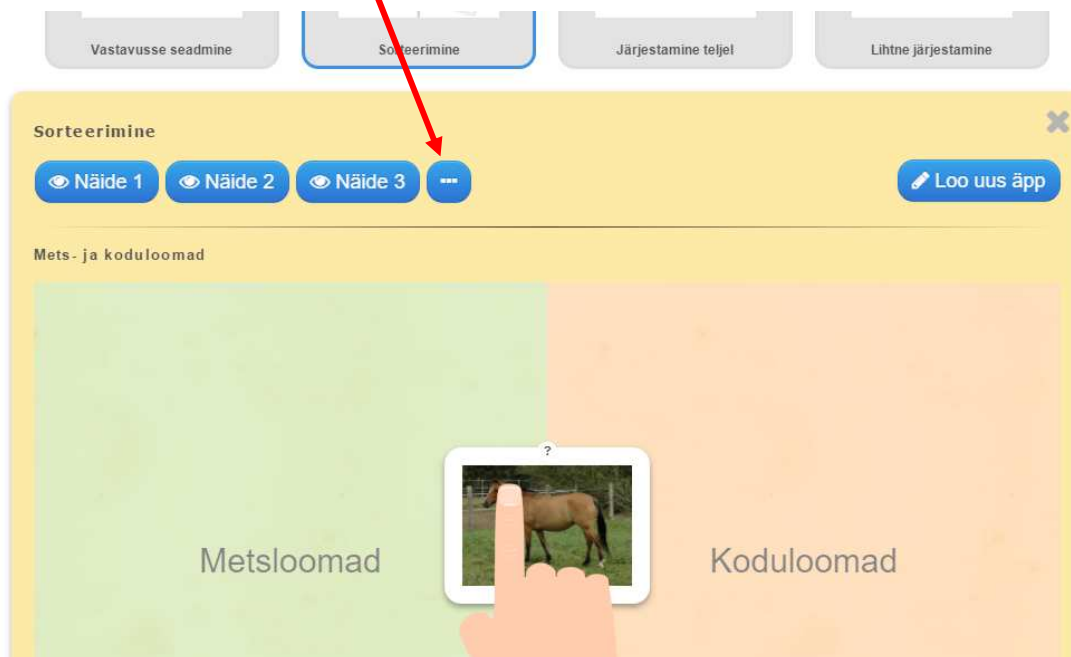
Pärast pakutavatest äppide šabloonidest valitakse üht vajalikku, näiteks sorteerimine.



Äpi loomiseks on kaks võimalust: luua sarnane äpp või uus äpp. Esialgu on mugavam luua äppe näite põhjal, selleks vajutatakse nupule Loo äpp valitakse äpi liik (meie juhul sorteerimine)



Vajutatakse nupule Rohkem näiteid.



Avanevad selle äpi liigi all olemasolevad näited. Avatakse mõni näide, klõpsatades vajalikule õpi kujule, näiteks Mets- ja koduloomad. Vaadatakse näide läbi ja kui pakutud vorm sobib, siis vajutatakse nupule Loo sarnane äpp.

LearningApps.org Eesti

Konto seaded: Irina Tõšova

Otsi äppe Sirvi äppe Loo äpp Minu klassid Minu äpid

Kategooria: Kõik kategooriad Tasemed: Algkool Kutsse- ja täiendõpe

Eesti keel Soomes 3. - 5. klassile: kas -ki või -

Eesti keel 3. klass: ainsus ja mitmus -

Tarkvara jagunemine 5. KL ARVUTI

SOOVID jõuludeks, aasta lõpuks ja uueks

3: Ympäristötieto: ELÄINTEN

Eesti keel 3. klass: Aeg ja ajahüügid - Aika

Schüleraustausch

Моя квартира. 7.кл В-кеелena

Mets- ja koduloomad

Lastekirjanikud: Ellen Niit, Aino Pervik ja Eno

1 2 3 4 5 6 » Edasi

Loe LearningApps.org kohta Väljaandja info Privaatsus/õiguslane teave Help translating

Avaneb aken, kus saab muuta, tähendab lisada või kustutada, kõik pilte, tekste, helindeid ja videoid.

LearningApps.org Eesti

Konto seaded: Irina Tõšova

Otsi äppe Sirvi äppe Loo äpp Minu klassid Minu äpid

Äpi pealkiri Kuvamise keel ? : Eesti, Eesti, Eesti, Eesti, Eesti, Eesti, Eesti, Eesti, Eesti, Eesti

Mets- ja koduloomad

Juhis Sisesta äpi juhised. See kuvatakse äpi käivitamisel - võid jätta ka tühjaks.

Kirjeldus Äpi taustal kuvatakse kas pildi või teksti 2-4 gruppi. Igasse gruppi saab elemente lisada.

rühm 1 päritolu: Metsloomad Juhis:

rühm 1 element 1: Vali pilt Suurus: 280 x 200 Muuda pilt Juhis:

rühm 1 element 2: Vali pilt Suurus: 800 x 533 Muuda pilt Juhis:

Muudetud äpp salvestatakse teie äppide kausta (sisse loginuna).

#### 6.1.4. Klasside lisamine

Ülesandeid õpilased võivad täita kahel viisil: kas õpetajalt saadud lingile üle minnes või salasõnaga sisse logituna, teatud kaustast mängu harjutamast. Teise võimaluse läbiviimiseks tuleb õpetajal enne õpilastest hallata kasutajad. Vajutades nupule Minu klassid, saate näha järgmist aken. Sisestatakse klassi nimetus ja vajutatakse nupule Loo klass



Kaust klassi äppide lisamiseks

Avaneb aken, kuhu saab sisestada õpilaste andmed kas käsitsi või importides Exel tabelist juba sisestatud õpilaste nimesid. Kohe, kui hakatakse sisestama järgmise õpilase nimi, programm genereerib neile kasutajatunnuseid ja salasõnu, mida õpetaja saab hiljem (salvestades) välja trükkida ja jagada õpilastele.



Siia vajutades saab lisata juba valmis nimekirja Exel formadis.

Klassi nimekirja salvestamise nupp

### 6.1.5. Õpilaste edenemise jälgimine

Õpilaste edenemise jälgimine ja kontrollimine ei võta kunagi õpetajalt palju aega. Vajutades nupule Statistika saab kohe näha, kes õpilastest sai tööga täiesti hakkama, kes ei lõpetanud oma tööd aga keegi üldse ei alustanud tööd.

LearningApps.org

Konto seaded: Irina Tõšova

Minu klassid Minu äpid

Minu äpid » NKG 5.d » Kodutöö

Statistika: NKG 5.d

Eesnimi	Perenimi	Kodutöö
Aleksandr	Gromov	✓
Alina	Zagrabskaja	×
Alvina	Podnoskova	
Anastassija	Sokolova	✓
Andrei	Rohi	✓
Angelina	Jelissejeva	×

Roheline ruut – töö on lõpuni tehtud

Punane ruut – töö on tehtud, aga vead jäid parandamata

Hall ruut – töö on jäänud tegemata

Seda tabelit õpetajal on võimalus välja trükkida.

Selle LearningApps.org veebilehe võimaluste kirjeldamiseks autor kasutas Mari Tõnissoni PowerPointi esitluse ning lühiformatsiooni, mis leidub veebilehelt programmiga tutvustamiseks.

## 6.2. LearnigApps äppide liigid

Keskkond pakub interaktiivsete harjutuste loomiseks viisteist äppi šabloon, mida võib lahendada iga õpilane iseseisvalt. Need on:

1. vastavusse seadmine (sobitakse pilt ja kas sõna, audio või video);
2. vastavusse seadmine kaardil (kaardile märgitud objektile, kirjutatakse õige nimetus);
3. sorteerimine (sõnad, laused, pildid, helid lohistatakse vajalikku rühma);
4. järjestamine teljel (kui on vaja järjestada elemente skaalal õiges järjekorras);
5. lihtne järjestamine (segiajatud elemendid pannakse õigesse järjekorda);
6. teksti kirjutamine (sageli kirjutatakse sõnad pildi alla);
7. sobitamine pildiga (pildil nõelaga märgitud objektidele antakse nimetus);
8. mitme valikuga viktoriin (küsimusele / objektile valitakse vastust, õigeid vastuseid võib olla rohkem kui üks);
9. lünktekst (teksti lünka kirjutatakse sobiv sõna või valitakse vastusvariantidest);
10. poomine (traditsiooniline mäng, kui arvatakse ära õige täht, siis mängid edasi, juhul kui valitakse vale täht siis ülespoomise asemel, närtsib lillel üks kroonleht);
11. grupperimise pusle (pusle alla peidetakse temaatiline pilt, mis avaneb õige paaride sobitamisel);
12. sõnarägaistik (peidetud sõnu tehakse nähtavateks või mittenähtavateks, otsitud sõnu paigaldatakse ka diagonaalselt, mis raskendab ülesanne täitmist);
13. memoriin (kaarte ümber pöörates leitakse õiged paarid)
14. märkmete/äppide lisamine helile/videole (You Tube-st allalaaditud videole/helile lisatakse küsimused või märkused);
15. ristsõna (küsimused esitatakse lause või pildi kujul).

Tähelepanuväärt on ka järgmised äpid, mida saab mängida nii üksinda kui ka sõpradega koos, osaleda võib kuni viis mängijat.

1. miljonimäng;
2. kus on mis? (sarnane õpiga vastavusse seadmine kaardil, võimalik aga mängida meeskonnas);
3. valikvastus „Hobuste võiduajamine“ (valikvastustega ülesannete lahendamine, visuaalselt nähtav mängijate edukus mängus);
4. arvuline vastus (kui vastuseks on mingi arva, võimalik ka meeskonnatöö).

LearningApps keskkonnas õpetaja mugavuseks võib teha äppide kogumikku, koondades kokku äppe mingi kindla teemale.

LearningApps.org keskkond pakub ka võimalusi, mida saab tundides kasutada reaalajas koostöös. Need on:

1. seinaleht (veebitahvel), kuhu saab postitada igasuguseid pilte, videoid, sõnavara, lauseid teatud teema kohta)
2. ühiskirjutamine (chat);
3. vestlus;
4. hääletamine;
5. kalender

Autori arvates sõnavara harjutamiseks, omandamiseks ja rikastamiseks saab kasutada enamik nendest äppidest, et mitmekesistada ja teha õppetöö tunnis õpilastele põnevamaks.

## 7. PRAKTILINE OSA

Töö eesmärgi saavutamiseks internetist kõigepealt otsitakse enamasti fotod, mis valitakse õpiku „Tere, kool!“ lähtudes illustatsioonidest ja tekstidest. Pildiseeriad koos sõnasedelitega temaatiliselt ühendatud. Lingid allikatele, kust fotod ja pildid on võetud Tartu Ülikooli Narva Kolledži üliõpilaste juhendi järgi. Lingid on lühendatud veebipõhise linkide lühendamise programmi <http://bit.ly/> abil esteetilise väljanägemise eesmärgil. Autoriga loodud interaktiivsed äpid on esitatud praktilises osas linkide ja QR-koodi kujul.

Temaatiline jagamine on valitud kooskõlas teemadega, mis on võetud keelekümbelprogrammi veebilehelt (<http://kke.innove.ee/>) õpetaja käsiraamatutest aabitsale ja lugemikule „Tere, Kool!“, mõnede teemade nimetused on pakutud autori poolt.

### 7.1. Töö ülesehitus

Käesoleva töö praktiline osa hõlmab 93 teemat: 45 nendest on seotud aabitsaga ja ülejäänud 48 teemat – lugemikuga. Töö ülesehitus on järgmine:

- temaatilised pildid
- sõnasedelid
- lingid interaktiivsele äpile
- QR-kood sama äpile
- viited piltidele
- lühendatud viited piltidele.

Kõik temaatilised pildid on valitud järgmiste põhimõtete järgi:

- piltide kõrge kvaliteet
- piltide seos õpiku sisuga
- piltide ühtemõttelisus
- piltide õpilaskesksus
- piltide vajalikkus.

Sõnasedelid on jagatud kahte rühma. Esimeses rühmas on sõnasedelid aabitsa jaoks. Need on trükitud suurte trükitähtedega ja ühes stiilis. Need on mõeldud väljaprintimiseks, paljundamiseks ja kiletamiseks. Teises rühmas on sõnasedelid, mis hõlmavad lugemiku teemasid. Need on trükitud väikeste trükitähtedega, mida kasutatakse lugemisel teises poolaastas. Neid saab ka paljundada, väljaprintida ja kiletada.



Interaktiivsete äppide loomise põhimõtteid käsitletakse üksikasjalikumalt 6. peatükis. Autori poolt loodud interaktiivsete äppide kasutamise võimalused on järgmised:

- rutiinne kasutamine õppeprotsessis
- läbitud teemade kordamine ja kinnistamine
- õppeprotsessi mitmekesistamine
- klassiväliste ürituste korraldamine ja läbiviimine
- erivajadustega laste toetamine õppeprotsessis
- läbivate teemade käsitlemine
- ainete vaheliste seoste loomine (lõiming teiste õppeainetega)
- teematiliste mängude loomine erinevates ainetes.

Interaktiivsete äppide kasutamise võimalusi on väga palju. See on seotud sellega, et eesti keeleõpe keelekümbelklassides eeldab tihedat seost teiste ainetega, eelkõige loodus- ja inimeseõpetusega. Peale selle saab äppe kasutada teiste võõrkeelte õpetamisel ja õppimisel. Tähtsal kohal on ka see, et interaktiivsed äppid võimaldavad õpetada õpilasi ja nende vanemaid iseseisvalt, luua ja aktiivselt kasutada analoogseid äppe nii eesti kui ka teiste keelte õppimisel.

QR-koodide abil saab mitmekesistada õppetööd. Selleks on mitu võimalust. Esiteks, QR-koode saab välja printida paberkandjal ja jagada õpilastele. Juhul kui õpilastel on kaasas mõni interneti sissepääsuga nutiseade, võib mugavalt kasutada VOSK-i õppemeetodit, skaneerides neid QR-koode paberilt ning täita ülesandeid. Nutitelefonidele ning tahvelarvutitele on loodud hulk äppe, mida koodi lugemiseks ja loomiseks kasutada. QR-koode saab lugeda mitte ainult nutitelefoni või tahvelarvutiga, seda saab teha ka arvutiga, millel on veebkaamera.

Teiseks, viimasel ajal väga populaarseks on muutunud „QR-koodide jaht“. Tegemist on mänguga, kus QR-koode peidetakse klassis, kooli korrusel või koolihoones. Õpilased otsivad neid saades, lugedes ülesande. QR-koodis võib olla ka peidetud vihje, kuhu on peidetud järgmine kood. Juhul kui puudub wi-fi levi, siis lihtsalt pole vaja ükski kood viia mõnele veebilehele.

Tahaks rõhutada, et QR-koodide loomine on omaette huvitav tegevus, neid saab teha mitte ainult must-valgeks, kuid ka värviliseks, rõõmsamaks ja huvitavamaks. Internetis on palju nii

tasuta, kui ka tasulisi erinevaid programme, mille abil QR- koodi saab genereerida. QR- koodide atraktiivsus võimaldab muuta klassi tavalist infotahvli IKT-tahvliks, lisada QR- koodi abil pilte, videoid, tekste jne.

Kõik piltide viited on vormistatud Tartu Ülikooli Narva Kolledži üliõpilaste juhendi järgi. Igapäevases töös eeldatakse lühendatud viidete kasutamist.

## 8. LOODUD ÕPPEMATERJALI VAJALIKKUSE UURIMINE

Eelpool sai mainitud, et käesoleva magistr töö põhieesmärgiks on koostada veebipõhelist ülesannete kogumikku sõnavara õpetamise toetamiseks keelekümb luse 1. klassi õppivatele õpilastele. Loodud materjalide vajalikkuse tõendamiseks olid need materjalid kasutamisel terve 2017.-2018. õppeaasta jooksul. Materjale kasutasid Narva Kesklinna Gümnaasiumi ja Narva Soldino Gümnaasiumi esimeste keelekümb lusklasside õpetajad. Nende käest on saadud tagasiside loodud õppematerjalide vajalikkuse kohta. Tagasiside saamiseks oli autori töö poolt koostatud küsimustik, mis on esitatud koos õpetajate vastustega lisades (vt lk. 41-46).

Peale selle saavutasid populaarsuse mõned autori poolt loodud interaktiivsed mängud learningapps.org keskkonnas. Kõige sagedamini kasutatavad nendest mängudest on allpool toodud tabelis. Need äpid on läbivaadatud üle saja korra.

**Tabel 1.** Äppide pingerida.

Äpi nimetus		Läbivaatuste arv
1.	Tere, kool!	301
2.	Kevad tööd aias ja pargis	236
3.	Rändlinnud kevadel	210
4.	Koolitegevused	184
5.	Tegevused vabal ajal	183
6.	Kingitus vanaemale	178
	Võidujooks	178
7.	Harjuta oma mälu (Tere. Kool! kogumikust)	165
8.	Suurpuhastus	162
9.	Suvelaagris	148
10	Kehaosad	141

Saadud tagasiside näitab, et autori poolt loodud õppematerjalid aitavad mitmekesistada õppeprotsessi ja on suureks abiks õpetajate igapäevases töös.

## KOKUVÕTE

Käesoleva magistritöö põhieesmärgiks on koostada veebipõhelist ülesannete kogumikku sõnavara õpetamise toetamiseks keelekümbeluse 1. klassis õppivatele õpilastele, et rikastada ja mitmekesistada õppeprotsessi, ellu viia Diigipöörde programmis sätestatud eesmärgid ning tagada õpetaja töökoormuse vähendamist, tagasiside andmisele ja hindamisele kulutatud aja säästmise arvel. Töö on mõeldud eelkõige keelekümbelusklassides töötavatele õpetajatele, aineõpetajatele, keelekümbelusklasside õpilastele. Autori arvates on töö suureks probleemiks keelekümbelusprogrammi digiõpikute puudumine. Autori poolt loodud materjale saab edaspidi kasutada e-õpiku loomiseks.

Teoreetilises osas on esitatud riigi õppekavast lühiülevaade, mis näitab käesoleva magistritöö vastavust kaasaegsetele nõudmistele, mis on lisatud õppekavasse seoses õpikäsituse muutmisega. Kool peab muutuma selleks paigaks, kus õpilased on kaasatud õppimisprotsessi ja motiveeritud õppimisele.

Töö koosneb teoreetilisest ja praktilisest osast. Teoreetilises osas viidatakse riiklikule õppekavale, eelkõige selles määratletud õpikäsitusele ja õppekeskkonnale. Esile on toodud Eesti elukestvaõppe strateegiast 2020 võetud põhimõtted, mis kajastavad uue õpikäsituse ja digipöörde elluviimise tähtsust. Eriti rõhutatakse, et digipöörde elluviimine võimaldab toetada nii õpetajat kui õpilast piisaval hulgal vastava õppevaraga, mis lubab mitmekesistada õppimist. Tehnoloogilised vahendid teevad mugavamaks ka tagasiside andmise viise. Peale selle autor pöörab tähelepanu keelelisele olukorrale Ida-Virumaal ning seoses sellega uurib, mis on kakskeelsuse definitsioon erinevate uurijate vaatevinklist ning rõhutab kakskeelsuse eeliseid ja puudusi. Täielik keelekümbelus on autori kutsevaldkonna ala ja kõige tähtsamad allikad, mille põhjal ongi koostatud praktiline osa, on keelekümbelusprogrammi jaoks spetsiaalselt koostatud õpikud „Tere, Kool!“ – aabits ja lugemik. Seepärast teoreetilises osas toob autor keelekümbelust esile kui kakskeelse õppe innovaatilisemat keelõppemeetodit ning kirjeldab põhjalikult, mida on vaja arvestada keelekümbelusklassis keelekeskkonna loomisel. Töös käsitletakse ka sõnavara omandamise etappe, kirjeldatakse [learningapps.org](https://learningapps.org) interaktiivset veebipõhist keskkonda.

Praktilises osas on toodud töö autori poolt loodud interaktiivsed veebipõhilised materjalid. Nende hulka kuuluvad temaatilised pildid (hõlmavad 93 teemat), sh ka autori fotod, [learningapps.org](https://learningapps.org) neile keskkonnas loodud interaktiivsed äpid (93 temaatilist mängu)

linkidega ja QR-koodidega. Autori poolt loodud mängud olid aktiivsel kasutusel keelekümbelus õpetajate poolt ühe õppeaasta jooksul, mis näitab loodud materjalide vajalikkust.

Kokkuvõtteks tahaks rõhutada, et loodud õppematerjalid aitavad tõhustada ja mitmekesistada õppeprotsessi, muuta seda õpilaskesksemaks ja äratada õpilaste huvi eesti keele õppimise vastu.

## **SUMMARY**

### **Supplementary web-based material for first graders of the language immersion programme for vocabulary acquisition**

The aim of the present Master's paper is to compile a web-based collection of exercises for supporting vocabulary acquisition with a purpose to enrich and diversify the learning process; to realize goals set in the Digital Turning Point (DTP) programme; to reduce teacher's workload by saving time spent on feedback and assessment. The thesis is thought for Language Immersion (LI) and subject teachers, and pupils of LI programmes. The material created by the paper's author could be developed further to create suchlike E-textbook.

The work consists of theoretical and practical chapters; supplementary material for vocabulary acquisition is in the attachment. The theoretical part refers to the State Syllabus, its learning concept as well as learning environment described in it. The emphasis is put on principles taken from the state strategy of Life Long Learning of Estonia up to the year of 2020 which demonstrates the importance of new concepts' realisation, and DTP. The DTP programme is explored in-depth as it allows an abundance of relevant learning materials to both teachers and students that in-turn gives way to a greater diversity in the learning process.

Information and Communication Technology boons will provide significantly more convenience to the feedback submission methods. The author draws attention to the language situation in the Ida-Viru county; examines different definitions of bilingualism, and its strong and weak points. LI is in the area of professional expertise of the author. The work's main references, on which the practical chapter is based upon, are a primer and a reading book titled "Hello school!" dedicated to LI. The author highlights LI as the most innovative strategy for language acquisition in a bilingual learning process, and describes in detail points to consider when creating the language environment in the LI classroom. Moreover, the present paper studies stages of vocabulary acquisition, and presents a description of [learningapps.org](http://learningapps.org) webpage.

The practical chapter demonstrates interactive web-based materials originally designed by the author. They include images of subjects that cover 93 topics with pictures taken by the author, and 93 Game-Apps made on a website [learningapps.org](http://learningapps.org) along with a QR-code for all

of them. Apps were created within one school year period, and were actively applied by teachers of LI; this fact solidifies the demand for the materials.

In conclusion, it is of paramount importance to emphasize that the produced material helps to increase the effectiveness of the learning process, and to bring a greater variance to it, make it more learner-centered, and to generate children's interest towards learning Estonian. A brief overview of the syllabus presented in the thesis demonstrates congruence of the present Master's paper with the contemporary requirements that have been added to the syllabus due to changes made to the approach to learning. School must be an establishment that motivates pupils to learn, and to enjoy the process.



## KIRJANDUS

- Baker, Colin 2005. *Kakskeelne laps. Kakskeelsuse käsiraamat lapsevanematele ja õpetajatele*. El Paradiso
- Brown, H. Douglas 2000. *Principles of language learning and teaching*. White Plains, NY : Longman
- Coyle, Do, Hood, Philip, Marsh, David 2010. *CLIL: Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eesti elukestva õppe strateegia 2020. <https://www.hm.ee/et/elukestva-oppe-strateegia-2020> (viimati vaadatud 21.05.2018)
- Fisher, Robert 2005. *Õpetame lapsi mõtlema*. Tartu: Atlex
- Karlep, Karl 2003. *Emakeele abiõppe. II, Kõnearendus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus
- Kebbinau, Maire, Aja, Urve. *Õppimine ja õpetamine mitmekultuurilises õpikeskkonnas: keelekümblusprogrammi näitel*. Tallinn: Tallina Ülikool, Ecoprint
- Kebbinau, Maire, Kalmus, Erika, Kurme, Ene, Poks, Krista, Pääru Merike 2017. *Tere, kool! 1. klass. 1. osa, Aabits*. Tallinn: Maurus
- Kebbinau, Maire, Pääru Merike, Meltsas Nonna 2015. *Tere, kool! 1. klass, 2. osa*. Tallinn: Maurus
- Kleinschroth, Robert 2000. *Keelte õppimine: õige tehnika võti*. Tallinn: Ersen
- Koov, Katrin, Klementi, Kadri 2016. *Milline on muutunud õpikäsitus toetav kooliruum?* <https://www.postimees.ee/3675027/milline-on-muutunud-opikasitust-toetav-kooliruum> (viimati vaadatud 21.05.2018)
- Niiberg, Toivo, Karu, Hille, Malva, Margrit, Rajamäe, Reet, Vaher, Ene, 2007. *Kakskeelsuse karid elus ja mängus*. Tartu: Atlex
- PRÕK= Põhikooli riiklik õppekava 2011. <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020> (viimati vaadatud 21.05.2018)
- Rannut, Ülle 2005. *Keelekeskonna mõju vene õpilaste eesti keele omandamisele ja integratsioon Eestis*. Tallinn: TLÜ Kirjastus

Reinson, Jaan 2010. *Õpikeskkonna kujundamisest*.

<https://oppekava.innove.ee/opikeskkonna-kujundamisest/> (viimati vaadatud 21.05.2018)

Saarso, Kristi 2000. *Sõnavara õpetamine*. Tallinn: Tea

Tammiste, Halliki 2014. Tarkus tuleb tasapisi. Valik aktiivõppe strateegiaid lasteaia ja koolis. Tartu: Atlex.

Tönnison, Mari 2016. *Learningapps.org kasutamise juhend*.

[https://docs.google.com/presentation/d/1WUFZxWMOa8j6tx1w7ot\\_XRjU3Q64TJwi99EoeiNi4M/present?ueb=true&slide=id.p](https://docs.google.com/presentation/d/1WUFZxWMOa8j6tx1w7ot_XRjU3Q64TJwi99EoeiNi4M/present?ueb=true&slide=id.p) (viimati vaadatud 21.05.2018)

Uibu, Krista, Timm Maile 2010. *Sõnasemantika ja teksti mõistmine Põhikooli esimeses ja teises Kooliastmes*. Eesti Rakenduslingvistika Ühingu Aastaraamat 10, 319-334

Vinter, Kristi, Slabina, Pille, Heidmets, Mati 2015. *Õpikäsitus ja koolikultuur*.  
<http://opleht.ee/2015/02/opikasisus-ja-koolikultuur/#comments> (viimati vaadatud 21.05.2018)

Ülevaade üldhariduse õppevara kaardistusest 2016. a

[http://haridusinfo.innove.ee/UserFiles/Organisatsioonist/ESF%20tegevused/%C3%95PPEVARA%20KAARDISTUS%202016\(2\).pdf](http://haridusinfo.innove.ee/UserFiles/Organisatsioonist/ESF%20tegevused/%C3%95PPEVARA%20KAARDISTUS%202016(2).pdf) (viimati vaadatud 21.05.2018)

## LISAD

### Lisa 1. Küsimustik õpetajale

Lugupeetud küsimustiku vastaja!

Mina, Irina Tõšova, kirjutan oma lõputööd teemal „veebipõhine lisamaterjal sõnavara omandamiseks 1. klassi keelekümbelusõpilastele“. Palun Teie käest saada tagasisidet minu lõputöö praktilise osa kohta, mida Teie kasutasite 2017/2018.õppeaasta jooksul. Teie arvamus on väärtuslik ning aitab tõestada antud materjali vajadust. Selleks vajan Teie abi. Palun täita küsimustik

Olen Teile tänulik. Hindan Teie arvamust kõrgelt. Küsimustik on anonüümne.

#### 1. Kas ja kui tihti olete antud õppevara oma õppetöös kasutanud?

- ☐ jah, igapäevaselt
- ☐ jah, iganädalaselt
- ☐ jah, mõnikord kuus
- ☐ jah, kuid pigem harva
- ☐ ei ole üldse kasutanud

#### 2. Palun tooge näited!

Kirjuta tekst siia.

#### 3. Kas Teie kogemuse põhjal on õppevara kasutamine reaalses õppetöös tulemuslik olnud?

- ☐ jah      ☐ pigem jah      ☐ pigem mitte      ☐ ei

#### 4. Milles väljendub Teie jaoks antud õppevara kasulikkus?

Kirjuta tekst siia.

#### 5. Nimeta põhjused, mis on takistanud õppevara kasutamist?

Kirjuta tekst siia.

#### 6. Olen antud materjali soovitanud kasutamiseks ... (märgi ristikesega väited, millega oled nõus)

- ☐ õppijatega
- ☐ kolleegidega oma õppeasutuses
- ☐ kolleegidega väljastpoolt oma õppeasutusest
- ☐ lapsevanematega
- ☐ ei ole soovitanud

**7. Õppevara kasutamisel on paranenud õpilaste digivahendite kasutamisoskus.**

- ☐ üldse mitte      ☐ täiesti nõus      ☐ pigem mitte      ☐ pigem nõus

**Aitäh vastamast!**

## **Lisa 2. Õpetaja vastus küsimustikule**

Lugupeetud küsimustiku vastaja!

Mina, Irina Tõšova, kirjutan oma lõputööd teemal „Veebipõhine lisamaterjal sõnavara omandamiseks 1. klassi keelekümbelusõpilastele“. Palun Teie käest saada tagasisidet minu lõputöö praktilise osa kohta, mida Teie kasutasite 2017/2018.õppeaasta jooksul. Teie arvamus on väärtuslik ning aitab tõestada antud materjali vajadust. Selleks vajan Teie abi. Palun täita küsimustik

Olen Teile tänulik. Hindan Teie arvamust kõrgelt. Küsimustik on anonüümne.

### **1. Kas ja kui tihti olete antud õppevara oma õppetöös kasutanud?**

- ☒ jah, igapäevaselt
- ☐ jah, iganädalaselt
- ☐ jah, mõnikord kuus
- ☐ jah, kuid pigem harva
- ☐ ei ole üldse kasutanud

### **2. Palun tooge näited!**

Kasutasin antud tarkvara hommikuringi läbiviimiseks ja eesti keele/loodusõpetuse tundide läbiviimiseks.

### **3. Kas Teie kogemuse põhjal on õppevara kasutamine reaalses õppetöös tulemuslik olnud?**

- ☒ jah
- ☐ pigem jah
- ☐ pigem mitte
- ☐ ei

### **4. Milles väljendub Teie jaoks antud õppevara kasulikkus?**

Õpilased olid huvitatud õpitud teemast. Ülesannete ehitus/arusaadavus jõukohane. Lastel on võimalus kinnistada saadud teadmisi mängu kaudu. Peale selle nad saavad korrata neile sobilik sõnavara ka tempos, nii nagu mängivad neid mängu ka kodus.

### **5. Nimeta põhjused, mis on takistanud õppevara kasutamist?**

Ei ole korralik internetiühendus.

**6. Olen antud materjali soovitanud kasutamiseks ... (märgi ristikesega väited, millega oled nõus)**

- ☒ õppijatega
- ☒ kolleegidega oma õppeasutuses
- ☒ kolleegidega väljastpoolt oma õppeasutusest
- ☒ lapsevanematega
- ☐ ei ole soovitanud

**7. Õppevara kasutamisel on paranenud õpilaste digivahendite kasutamisoskus.**

- ☐ üldse mitte
- ☒ täiesti nõus
- ☐ pigem mitte
- ☐ pigem nõus

**Aitäh vastamast!**

### **Lisa 3. Õpetaja vastus küsimustikule**

Lugupeetud küsimustiku vastaja!

Mina, Irina Tõšova, kirjutan oma lõputööd teemal „Veebipõhine lisamaterjal sõnavara omandamiseks 1. klassi keelekümbelusõpilastele“. Palun Teie käest saada tagasisidet minu lõputöö praktilise osa kohta, mida Teie kasutasite 2017/2018.õppeaasta jooksul. Teie arvamus on väärtuslik ning aitab tõestada antud materjali vajadust. Selleks vajan Teie abi. Palun täita küsimustik

Olen Teile tänulik. Hindan Teie arvamust kõrgelt. Küsimustik on anonüümne.

#### **1. Kas ja kui tihti olete antud õppevara oma õppetöös kasutanud?**

- ☐ jah, igapäevaselt
- ☒ jah, iganädalaselt
- ☐ jah, mõnikord kuus
- ☐ jah, kuid pigem harva
- ☐ ei ole üldse kasutanud

#### **2. Palun tooge näited!**

Kuna töotan keelekümbusklassis esimest aastat, kasutasin õppevara tihti kõikide teemade järgi, mis sai mulle suureks abiks ja toeks töös.

#### **3. Kas Teie kogemuse põhjal on õppevara kasutamine reaalses õppetöös tulemuslik olnud?**

- ☒ jah
- ☐ pigem jah
- ☐ pigem mitte
- ☐ ei

#### **4. Milles väljendub Teie jaoks antud õppevara kasulikkus?**

Õppevara on väga süsteemne, rikas ja lihtsustab tunniks ettevalmistust.

#### **5. Nimeta põhjused, mis on takistanud õppevara kasutamist?**

Ei ole

#### **6. Olen antud materjali soovitanud kasutamiseks ... (märgi ristikesega väited, millega oled nõus)**

- ☒ õppijatega

- ✓ kolleegidega oma õppeasutuses
- ✓ kolleegidega väljastpoolt oma õppeasutusest
- ☐ lapsevanematega
- ☐ ei ole soovitanud

**7. Õppevara kasutamisel on paranenud õpilaste digivahendite kasutamisoskus.**

- ☐ üldse mitte      ✓ täiesti nõus      ☐ pigem mitte      ☐ pigem nõus

**Aitäh vastamast!**



## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina Irina Tõšova (sünnikuupäev: 13.01.1982)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

Veebipõhine lisamaterjal sõnavara omandamiseks 1. klassi keelekümbelusõpilaste jaoks, mille juhendaja on Ene Kurme,

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'is kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Narvas

**23.05.2018**